

# Dreamcast™



# NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Merci d'avoir choisi le jeu vidéo Outtrigger. Ce logiciel est conçu exclusivement pour la console Dreamcast. Nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel avant de commencer une partie.



## SOMMAIRE

HISTOIRE ..... 40

COMMENCER UNE PARTIE ... 41

COMMANDES PRINCIPALES - 42

AFFICHAGE DU JEU ..... 45

MODES DE JEU ..... 47

    MODE MISSIONS ARCADE -- 47

    MODE 1 CONTRE 1 ..... 48

MODE MISSIONS CHALLENGE 50

CREER VOTRE PROPRE

PERSONNAGE ..... 51

OPTIONS ..... 52

OBJETS ..... 54

PERSONNAGES ..... 55

CONSEILS TACTIQUES ..... 59

Fichier du jeu



8 blocs mémoire requis

Si vous souhaitez sauvegarder ou charger des données du jeu Outtrigger, vous devez utiliser un Visual Memory (VM). Consultez la page 53 de ce manuel pour obtenir de plus amples renseignements sur la sauvegarde et le chargement de données.

Lors d'une sauvegarde ou d'un chargement, n'éteignez jamais la console Dreamcast, ne retirez pas le Visual Memory et ne débranchez pas la manette où est inséré le VM.


## HISTOIRE

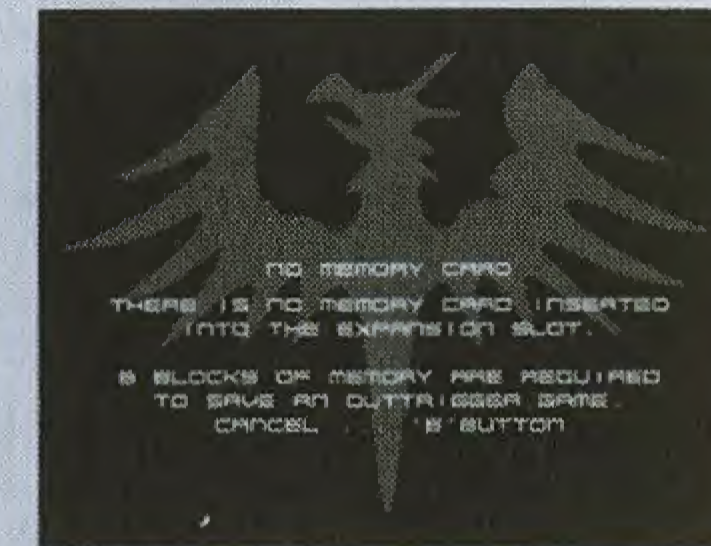
Visitaria est une multinationale étroitement liée avec les industries militaires et spatiales. Pour faire face à une vague d'attentats terroristes dans ses laboratoires de recherches, elle a créé des centres d'entraînement destinés à former une unité d'élite appelée Force Spéciale d'Intervention Antiterroriste. Les membres de la première escouade sont quatre soldats d'élite triés sur le volet et issus des plus grands groupes d'intervention du monde entier. Ils s'apprêtent maintenant à entamer un programme d'entraînement qui vise à les transformer en armes destructrices antiterroristes.

Vous incarnez l'un des membres de cette escouade. Votre objectif consiste à rivaliser avec vos compagnons et à devenir le meilleur de tous. Utilisez les différentes armes mises à votre disposition au cours des missions, tout en apprenant à gérer votre puissance et à ne pas faiblir sur le terrain quand l'heure est grave. Apprenez à connaître vos ennemis et à maîtriser les techniques qui vous permettront de vous débarrasser d'eux au plus vite en mode 1 contre 1.

## COMMENCER UNE PARTIE

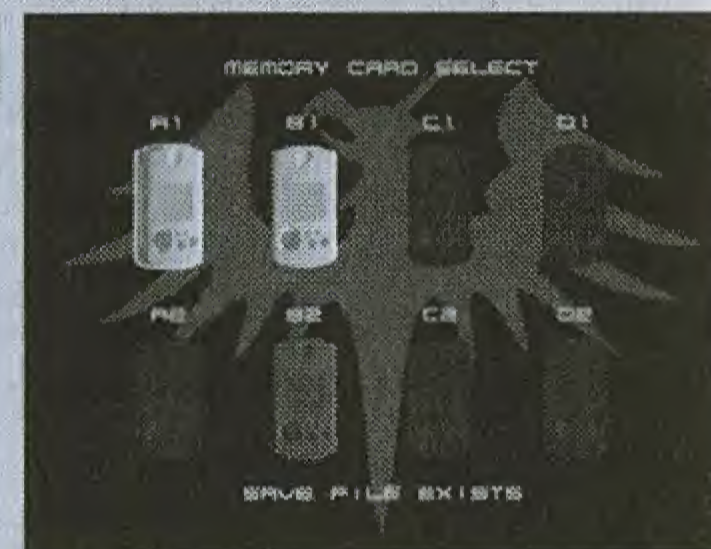
Insérez le disque du jeu Outtrigger dans votre Dreamcast, puis allumez la console. Vous devez ensuite insérer un Visual Memory dans le port d'extension de l'une des manettes, elle-même connectée au port de commande A, B, C ou D.

Si plus d'un Visual Memory ou plusieurs fichiers de sauvegarde du jeu Outtrigger sont disponibles, utilisez les boutons  pour choisir le fichier à charger. La partie se charge dès que les données du Visual Memory ou du fichier choisi sont vérifiées. Appuyez sur le bouton Start pour afficher l'écran-titre.




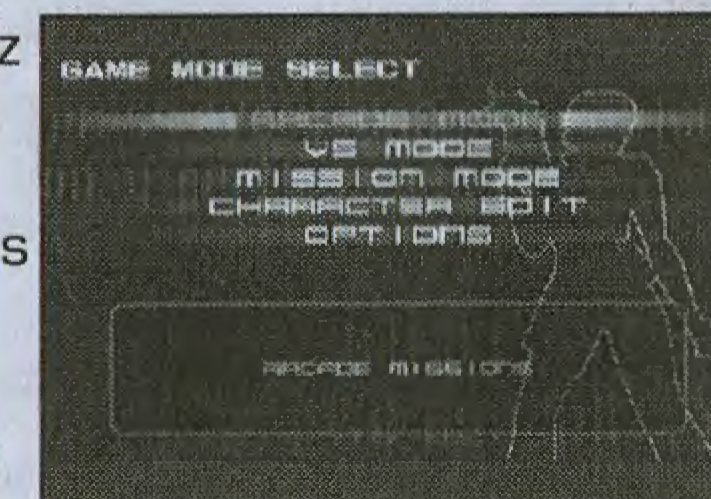
## SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Pour sauvegarder une partie de Outtrigger, vous devez disposer d'au moins 8 blocs mémoire libres. En règle générale, la sauvegarde et le chargement de données se font automatiquement sur le fichier sélectionné en début de partie. Consultez la page 53 de ce manuel pour de plus amples renseignements sur la sauvegarde et le chargement manuels de données.



## MENU PRINCIPAL

A partir de l'écran-titre, appuyez sur le bouton Start pour afficher l'écran de sélection du mode de jeu. Utilisez les boutons  pour sélectionner un mode de jeu et appuyez sur le bouton  pour confirmer votre choix. Pour obtenir de plus amples renseignements sur les différents modes de jeu disponibles, reportez-vous aux numéros de page suivants correspondants :



<b>MODE MISSIONS</b>	
<b>ARCADE</b> .....	<b>47</b>
<b>MODE 1 CONTRE 1</b> .....	<b>48</b>
<b>MODE MISSIONS</b>	
<b>CHALLENGE</b> .....	<b>50</b>
<b>CREER VOTRE PROPRE PERSONNAGE</b> .....	<b>51</b>
<b>OPTIONS</b> .....	<b>52</b>

### ATTENTION

Ne touchez jamais au stick analogique, ni aux boutons analogiques G et D lorsque vous allumez la console Dreamcast ou vous risqueriez de provoquer un dysfonctionnement lors de la procédure d'initialisation de la manette.

# COMMANDES PRINCIPALES

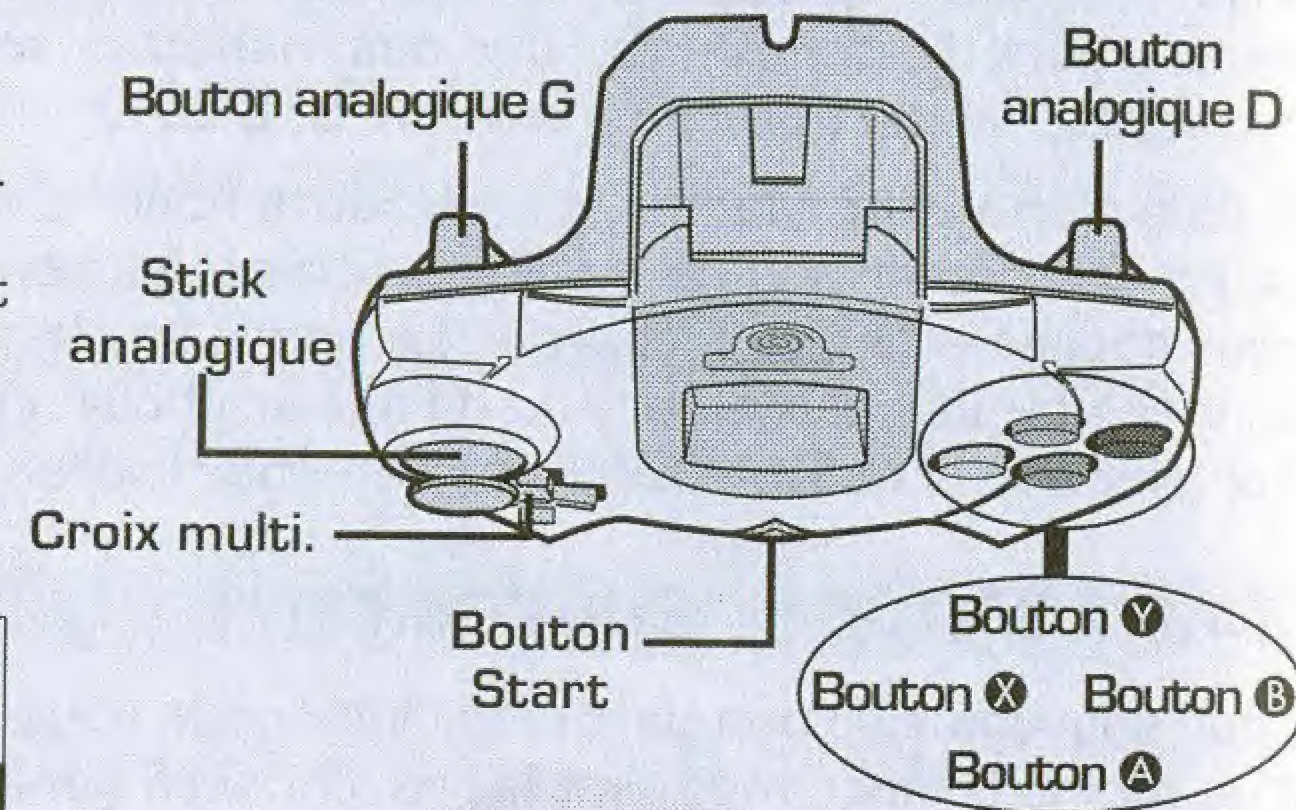
Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter dans le jeu Outtrigger. Pour y jouer, vous pouvez utiliser la manette ou le clavier Dreamcast comme périphérique principal (MAIN DEVICE). Connectez ces derniers, utilisés par chaque joueur, dans les ports de commande correspondants, A, B, C ou D. Vous pouvez également utiliser un périphérique annexe (SUB DEVICE), tel que la souris Dreamcast mais il faut alors utiliser deux ports de commande pour chaque joueur (un port pour le périphérique principal et un autre pour le périphérique annexe). Consultez les schémas suivants pour obtenir des exemples de branchement de périphériques :

1 joueur utilisant un MAIN et un SUB DEVICE.		2 joueurs utilisant deux MAIN DEVICES	
Port A	Port B	Port A	Port B

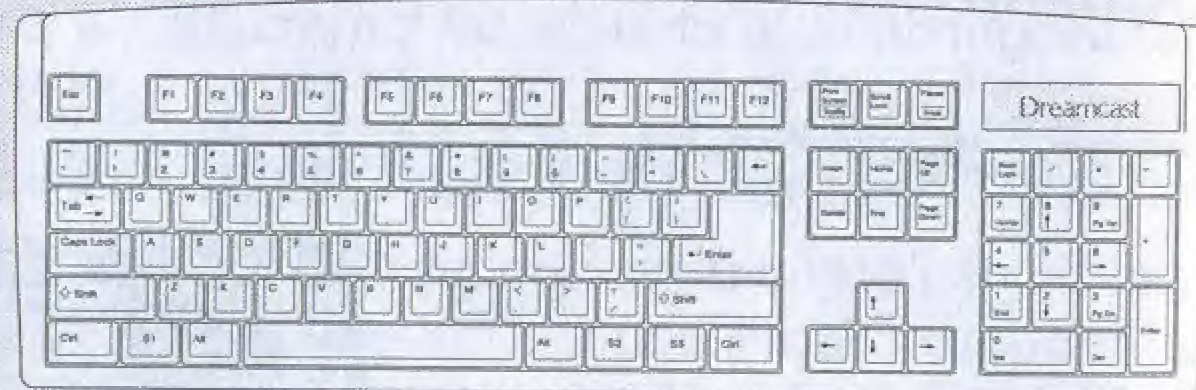
2 joueurs utilisant tous les deux un MAIN et un SUB DEVICE.			
Port A	Port B	Port C	Port D

3 joueurs : le joueur 1 utilisant un MAIN et un SUB DEVICE, les joueurs 2 et 3 n'utilisant qu'un MAIN DEVICE			
Port A	Port B	Port C	Port D

## MANETTE DREAMCAST

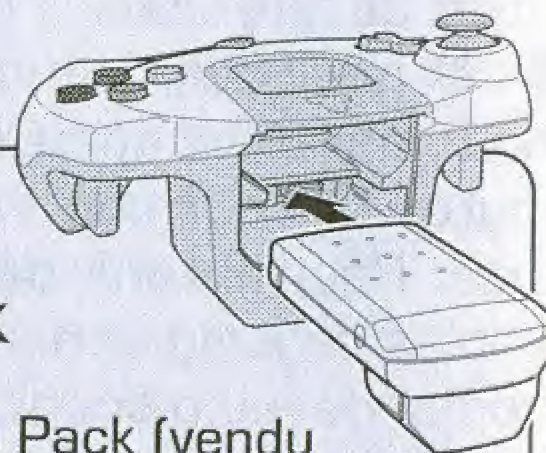


## CLAVIER DREAMCAST



### Utilisation du Vibration Pack

Pour utiliser le Vibration Pack (vendu séparément) pendant la partie, assurez-vous que ce dernier est bien inséré dans le port d'extension n°2 de la manette Dreamcast. Remarque : le Vibration Pack n'est pas compatible avec le clavier Dreamcast.



# COMMANDES PRINCIPALES

## DANS LES MENUS



MANETTE

Croix multi.

Sélectionner

Touches fléchées

Bouton A

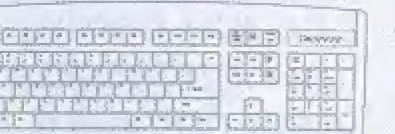
Confirmer

Touche Entrée

Bouton B

Annuler

Touche Echap



CLAVIER

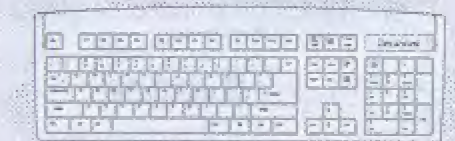
## PENDANT LA PARTIE

Consultez le tableau suivant pour obtenir un aperçu des commandes par défaut du jeu (configuration A) avec les MAIN DEVICES. Rendez-vous à la page 44 de ce manuel pour de plus amples renseignements sur les différentes configurations possibles.



MANETTE

## COMMANDES PAR DEFAUT



CLAVIER

Bouton Start	Afficher le menu Pause	Pause - Attn
Croix multi. ↑	Avancer	Touche fléchée ↑ / Touche 8 (pavé numérique)
Croix multi. →	Se déplacer vers la droite	Touche fléchée Touche 6 (pavé numérique)
Croix multi. ↓	Reculer	Touche fléchée ↓ / Touche 2 (pavé numérique)
Croix multi. ←	Se déplacer vers la gauche	Touche fléchée ← / Touche 4 (pavé numérique)
Bouton analogique G	Regarder vers la gauche	S
Bouton analogique D	Regarder vers la droite	F
Bouton B	Sauter	W / Suppr
Bouton Y	Changer de vue	Tab / Inser
Bouton A	Tirer	Espace / Page bas
Bouton X	Changer d'arme	C / Fin
Stick analogique ↑	Regarder vers le haut	E
Stick analogique →	Regarder vers la droite	F
Stick analogique ↓	Regarder vers le bas	D
Stick analogique ←	Regarder vers la gauche	S

Appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start, à tout moment de la partie, pour réinitialiser la console Dreamcast et revenir à l'écran-titre (si vous utilisez le clavier, appuyez sur les touches Ctrl, Alt et Suppr).

# COMMANDES PRINCIPALES

## AUTRES CONFIGURATIONS POSSIBLES

Les tableaux suivants vous indiquent les autres configurations disponibles. Vous remarquerez que chaque configuration (A, B, etc.) possède trois autres types de configuration en plus (par exemple, configurations A1, A2 et A3). N'hésitez pas à faire plusieurs essais pour trouver la configuration qui vous convient le mieux.

MANETTE		B	C	D	CLAVIER		B
Stick analogique	Haut	Regarder vers le haut	Regarder vers le haut	Regarder vers le haut	↑	Regarder vers le haut	↑
	Droite	Regarder vers la droite	Regarder vers la droite	Regarder vers la droite	→	Regarder vers la droite	→
	Bas	Regarder vers le bas	Regarder vers le bas	Regarder vers le bas	↓	Regarder vers le bas	↓
	Gauche	Regarder vers la gauche	Regarder vers la gauche	Regarder vers la gauche	←	Regarder vers la gauche	←
Croix multi.	↑	Avancer	—	Changer d'arme	E	Avancer	—
	→	—	Se déplacer vers la droite	—	D	Reculer	—
	↓	Reculer	—	Changer de vue	S	Se déplacer vers la gauche	—
	←	—	Se déplacer vers la gauche	—	F	Se déplacer vers la droite	—
Bouton D	Se déplacer vers la droite	Avancer	—	Tirer	Espace	Tirer	—
	Se déplacer vers la gauche	Reculer	—	Sauter	Z	Sauter	—
Bouton G	Tirer	Tirer	—	Reculer	C	Changer d'arme	—
	Sauter	Sauter	—	Se déplacer vers la droite	Tab	Changer de vue	—
Bouton A	Changer d'arme	Changer d'arme	—	Se déplacer vers la gauche	—	—	—
	Changer de vue	Changer de vue	—	Avancer	—	—	—

## PERIPHERIQUE ANNEXE (SUB DEVICE)

Le tableau suivant répertorie les commandes disponibles avec les SUB DEVICES, tels que la souris Dreamcast, utilisés en complément du MAIN DEVICE.

TYPE	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
Tirer	L	L	R	R	S	S	L	L	—	R	R	—
Sauter	R	S	L	S	L	R	R	—	L	L	—	R
Changer d'arme	S	R	S	L	R	L	—	R	R	—	L	L
Changer de vue	—	—	—	—	—	—	S	S	S	S	S	S

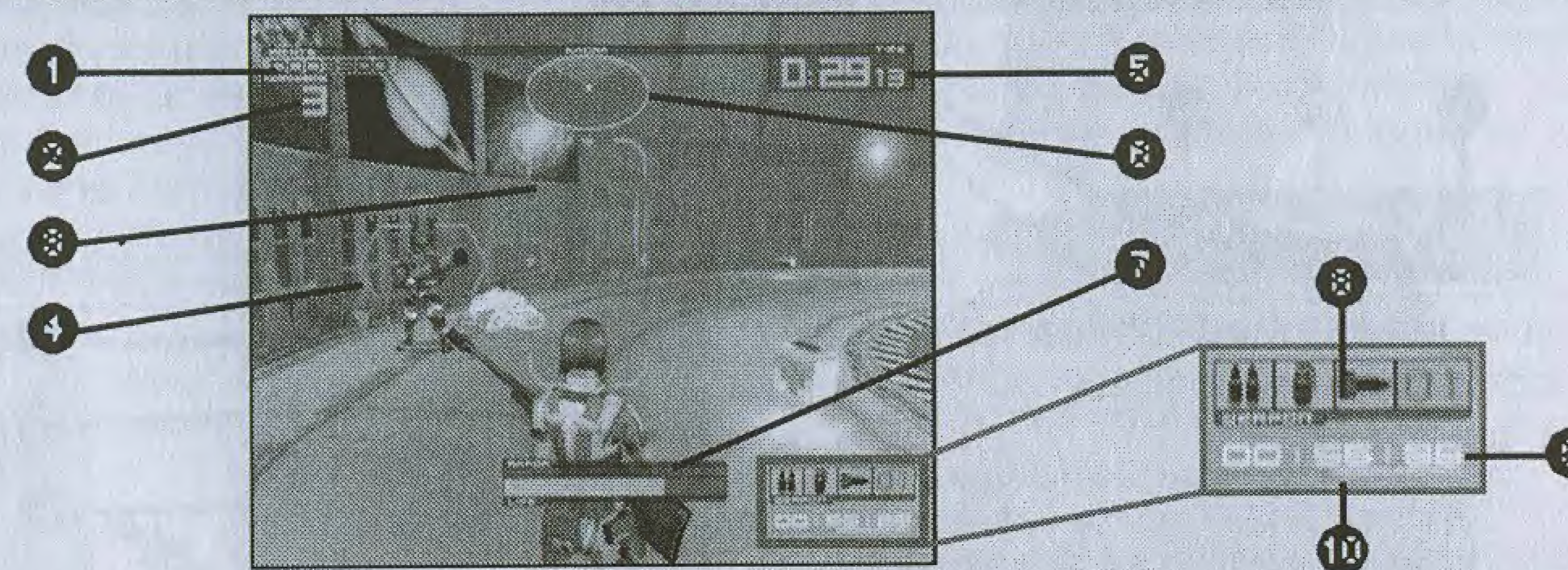
**L** = clic gauche

**S** = clic côté

**R** = clic droit

# ECRAN DE JEU

## MODE 1 JOUEUR



### 1 POINTS

Indique le nombre de points accumulés jusque-là.

### 2 ADVERSAIRES RESTANTS

Indique le nombre d'adversaires que vous devez éliminer pour accomplir la mission (en mode Missions Arcade uniquement).

### 3 VISEUR

Utilisé pour viser. La forme du viseur change selon l'arme sélectionnée.

### 4 CURSEUR ADVERSAIRE

S'affiche lorsqu'un adversaire est à votre portée. La couleur du curseur permet de déterminer à quel moment l'ennemi est prêt à attaquer (rouge : attaque imminente).

### 5 TEMPS

Indique le temps restant. La partie s'achève si ce compteur affiche zéro avant que les objectifs de la mission ne soient remplis.

### 6 CARTE RADAR

Indique la position de votre adversaire (en rouge) par rapport à votre personnage (en vert) (uniquement en modes Missions Arcade et Missions Challenge).

### 7 JAUGE DE PUISSANCE

Indique votre puissance physique. Cette jauge diminue lorsque vous êtes touché par un ennemi. Lorsque cette jauge atteint zéro, votre personnage meurt et vous devez alors recommencer la partie.

### 8 ARME ET MUNITIONS

Indique votre arme actuelle ainsi que le nombre de munitions restantes.

### 9 TEMPS TOTAL ECOULE

### 10 JAUGE COMBO

Lorsque vous tuez un ennemi, cette jauge vire au vert. Pour gagner des points de combo, éliminez votre prochaine victime avant que la jauge ne change de couleur.



### MENU PAUSE

Après avoir mis le jeu en pause, sélectionnez l'une des options suivantes :

### EXIT MENU

Quittez le menu pause et poursuivez votre partie.

### KEYCONFIG

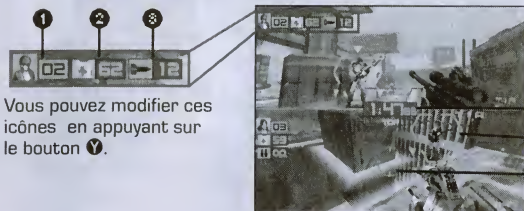
Configurez les différents périphériques.

### QUIT GAME

Quittez la partie en cours et revenez à l'écran-titre.

## ECRAN DE JEU

### MODE 1 CONTRE 1



Vous pouvez modifier ces icônes en appuyant sur le bouton Y.

#### 1 POINTS

Indique le nombre de points accumulés jusque-là.

#### 2 JAUGE DE PUISSANCE

Indique votre puissance physique. Cette jauge diminue lorsque vous êtes touché par un ennemi. Lorsque cette jauge atteint zéro, votre personnage meurt et vous devez alors recommencer.

#### 3 ARME ET MUNITIONS

Indique votre arme actuelle et le nombre de munitions restantes.

#### 4 TEMPS

Indique le temps restant. La partie se termine lorsque ce compteur affiche zéro.

#### 5 CURSEUR ADVERSAIRE

S'affiche lorsqu'un ennemi est à votre portée.

#### 6 VISEUR

Utilisé pour viser. La forme du viseur change selon l'arme sélectionnée.



#### MENU PAUSE

Après avoir mis le jeu en pause, sélectionnez l'une des options suivantes :

#### EXIT MENU

Quittez le menu pause et poursuivez votre partie.

#### KEYCONFIG

Modifiez la configuration des périphériques.

#### VS RULE

Quittez la partie en cours et revenez au menu RULES (règles).

#### QUIT GAME

Quittez la partie en cours et revenez à l'écran-titre.

## MODES DE JEU

### MODE MISSIONS ARCADE

Sélectionnez ce mode un joueur pour prendre part à une série de quatre missions d'entraînement fidèles à la version arcade de Outrigger : Preparatory (Préparatoire), Novice, Intermediate (Intermédiaire) et Advanced (Avancé). Jouez à ce mode pour perfectionner vos techniques de combat et maîtriser le maniement des armes.

### PARAMETRES



Appuyez sur le bouton de confirmation de votre MAIN DEVICE (périphérique principal). Pour utiliser un SUB DEVICE (périphérique annexe) en complément du MAIN DEVICE, appuyez uniquement sur le bouton de confirmation du SUB DEVICE.



Utilisez ensuite les boutons ◀▶ pour choisir un personnage et confirmez votre choix. Pour finir, choisissez trois caractères alphanumériques et donnez un nom à votre personnage à l'aide des boutons ◀▶.

#### DEVICE SETUP (Configuration périphérique)

Sélectionnez cette option pour modifier la configuration des périphériques choisis.

#### CONTROL ASSIST (Aide)

Utilisez les boutons ◀▶ pour activer (ON) ou désactiver (OFF) l'aide. Si vous l'activez, choisissez ensuite le niveau de sensibilité (SENSITIVITY) désiré.

#### CONTROL TYPE (Commandes)

Choisissez une configuration des commandes à l'aide des boutons ◀▶.

#### VIEW (Vue)

Utilisez les boutons ◀▶ pour choisir entre une vue NORMAL (Normale) ou REVERSE (Inversée).

#### PLAYER SETUP (Paramètres personnage)

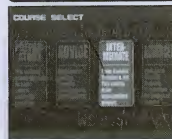
Sélectionnez cette option pour choisir la couleur ou l'arme arborée par votre personnage.

#### COLOR (Couleur)

Utilisez les boutons ◀▶ pour choisir une couleur.

#### WEAPON (Arme) 1, 2 ET 3

Choisissez une arme à l'aide des boutons ▲▼ et un type d'arme à l'aide des boutons ◀▶.



Une fois que vous avez terminé, sélectionnez OK pour continuer. Choisissez un niveau d'entraînement à l'aide des boutons ◀▶ puis confirmez votre choix. La première mission commence dès que la partie est chargée. Lisez attentivement les instructions qui s'affichent à l'écran et remplissez tous les objectifs de la mission pour passer à la mission suivante, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous ayez terminé le niveau d'entraînement choisi.

Même si vous perdez, vous pouvez continuer la partie. Pour cela, appuyez sur le bouton Start avant que le compteur n'affiche zéro afin de recommencer la dernière mission jouée.



## MODES DE JEU

### MODE 1 CONTRE 1

Dans ce mode conçu pour un à quatre joueurs, les joueurs se mesurent les uns aux autres ou forment des équipes. En mode un joueur, vous jouez en plein écran et affrontez des adversaires contrôlés par la console. Lorsque vous jouez à plusieurs, l'écran est scindé en deux ou en quatre selon le nombre de participants.

#### CHOIX DES REGLES

Utilisez les boutons **↑****↓** pour sélectionner une option et les boutons **←****→** pour configurer la partie à votre guise. Appuyez sur le bouton START pour continuer.

##### GAME TYPE

Choisissez entre limite de temps imparti (TIME LIMIT) ou limite de points (POINT LIMIT).

##### MATCH POINT

Déterminez le nombre total de points nécessaires pour gagner (de 1 à 50).

##### TIME LIMIT

Déterminez la durée d'une partie (de 2min à 20min).

##### MATCH COUNT

Déterminez le nombre de manches nécessaires pour remporter la victoire (de 1 à 5).

##### HANDICAP

Activez ou désactivez les handicaps.

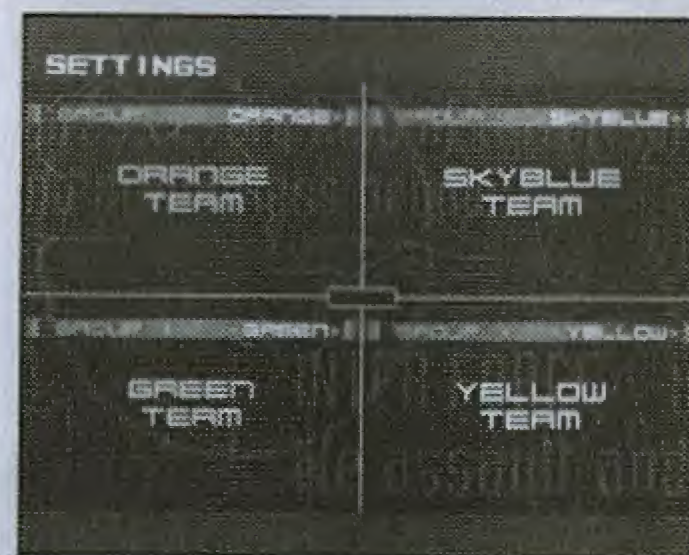
##### TEAM BATTLE

Activez ou désactivez le combat en équipe.

Remarque : l'option MATCH POINT (Points requis) est désactivée si vous choisissez le type de partie TIME LIMIT (Limite de temps).

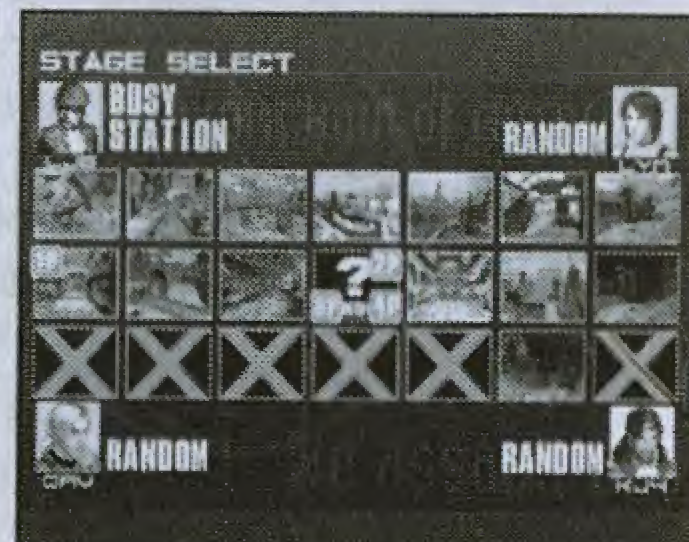
#### PARAMETRES

Chaque joueur doit choisir son périphérique et son personnage, conformément aux instructions données dans la rubrique PARAMETRES, en page 47 (voir encadré en milieu de page). Lorsque tous les joueurs ont effectué leurs sélections, choisissez OK.

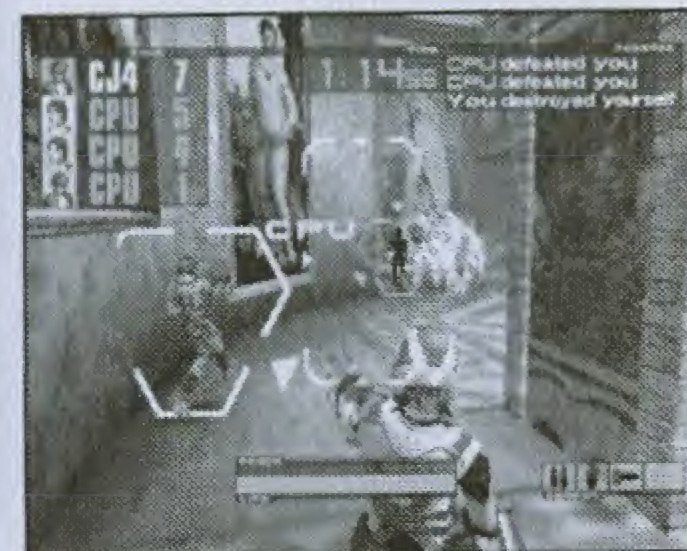


Chaque joueur doit ensuite choisir une équipe en utilisant les boutons **←****→** puis confirmer ce choix. Cette option n'est disponible que lorsque l'option TEAM BATTLE (Bataille par équipe) est activée.

Utilisez les boutons **←****→** pour sélectionner l'un des niveaux, puis confirmez votre choix. Le combat commence une fois que la partie est chargée.



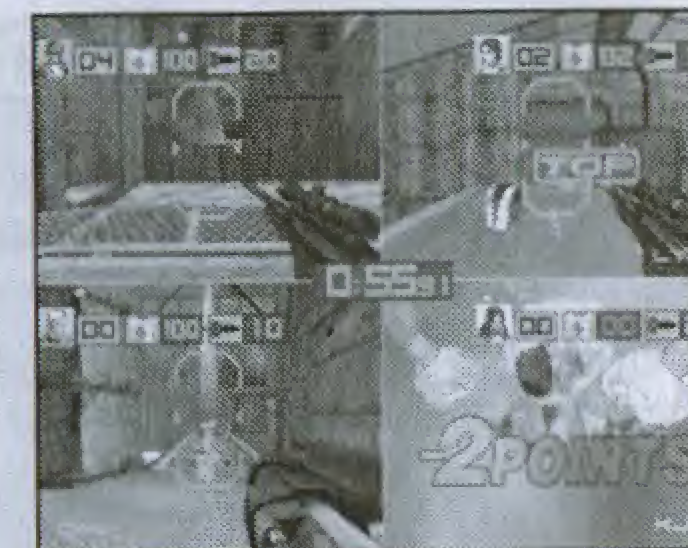
## MODES DE JEU



UN JOUEUR

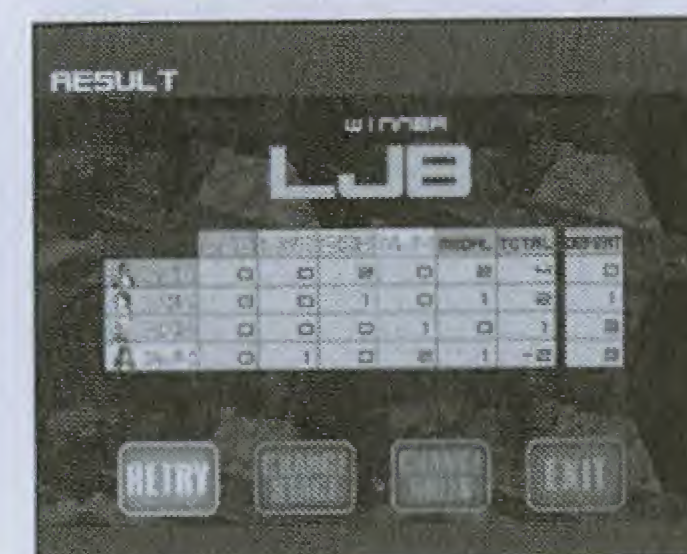
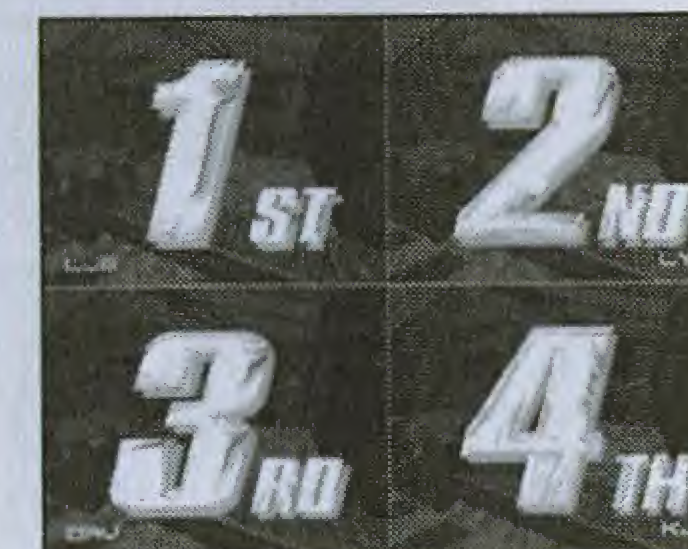


DEUX JOUEURS



TROIS A QUATRE JOUEURS

Une fois que le combat est fini, le classement de chaque participant s'affiche, suivi de l'écran des résultats.



A partir de ce menu, vous pouvez soit continuer en mode 1 contre 1, soit revenir à l'écran-titre.

##### RETRY

Recommencez avec les mêmes paramètres (aucun temps de chargement).

##### CHANGE STAGE

Changez de niveau uniquement.

##### CHANGE RULES

Changez les règles de combat.

##### EXIT

Quittez le mode 1 contre 1 et revenez à l'écran-titre.

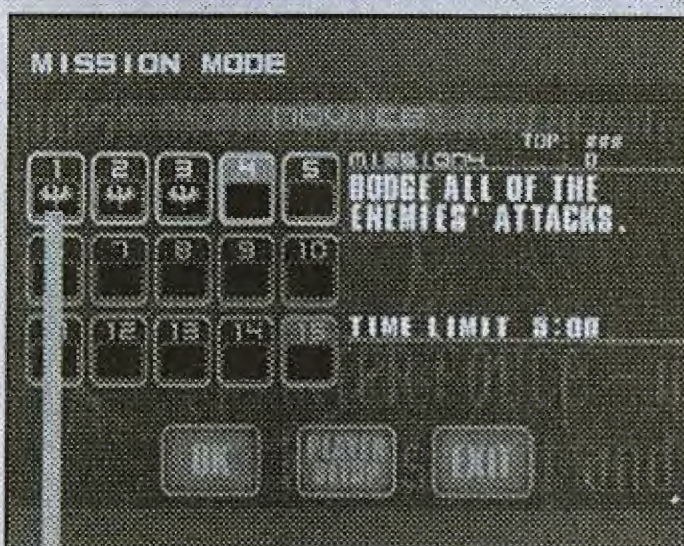
## MODES DE JEU

### MODE MISSIONS CHALLENGE

Sélectionnez ce mode un joueur pour participer à une série de missions divisées en trois niveaux de 15 missions chacun. En début de partie, seules les 5 premières missions du niveau de difficulté " novice " sont disponibles. Vous devez accomplir ces missions pour en débloquer cinq autres puis les accomplir pour accéder aux quatre missions suivantes. La quinzième et dernière mission d'un niveau est débloquée dès lors que vous accomplissez les 14 missions précédentes.

### PARAMETRES

Choisissez votre périphérique et votre personnage, conformément aux instructions données dans la rubrique PARAMETRES, en page 47 (voir encadré en milieu de page). Une fois que vous avez fait votre choix, sélectionnez OK.



Utilisez les boutons ◀▶ pour choisir un niveau de difficulté (Novice, Intermediate (Intermédiaire) ou Advanced (Avancé)) puis confirmez votre choix. Choisissez ensuite l'une des missions disponibles à l'aide des boutons ▲▼▶◀ puis confirmez. Si vous souhaitez modifier vos paramètres, sélectionnez l'option PLAYER SETUP (Paramètres personnage). Sinon, sélectionnez OK pour commencer... mais n'oubliez pas de lire les ordres de missions ! Sélectionnez EXIT (Quitter) pour revenir à l'écran de sélection du mode de jeu.

La mission commence une fois que la partie est chargée. Lisez attentivement les instructions et accomplissez la mission pour passer à la mission suivante, jusqu'à ce que vous ayez terminé le niveau en entier. Chaque fois que vous accomplissez une mission, une icône s'affiche sous le numéro de la mission correspondante, sur l'écran de sélection de la mission.



Cette icône indique que la mission a été accomplie.

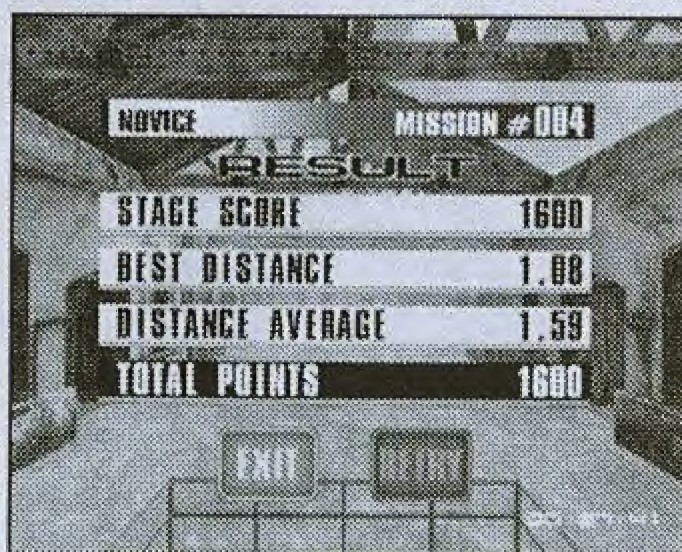
L'écran de droite s'affiche que vous accomplissiez la mission ou non. Utilisez les boutons ◀▶ pour choisir entre EXIT (Quitter) et RETRY (Recommencer).

**EXIT**

Quittez et revenez à l'écran de sélection du mode de jeu.

**RETRY**

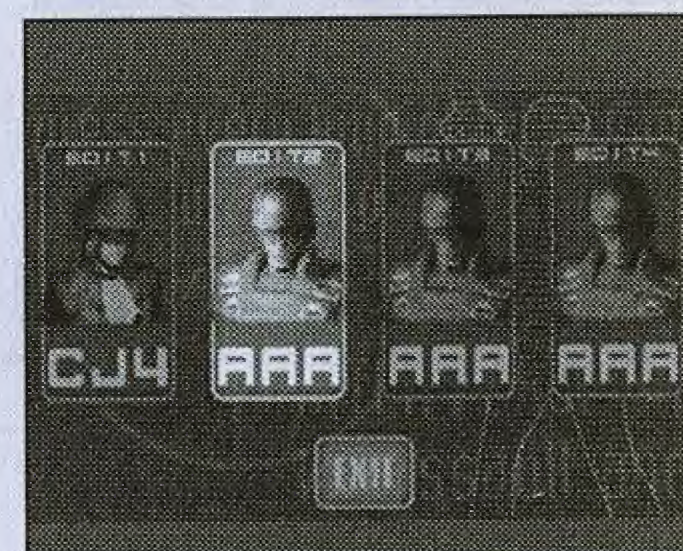
Recommencez la dernière mission.



## CREER VOTRE PROPRE PERSONNAGE

Sélectionnez ce mode pour modifier la couleur et les armes et créer ainsi votre propre personnage que vous pouvez utiliser ensuite en modes bataille par équipe ou réseau (règles libres uniquement). Les armes qui ne sont pas disponibles pour un personnage en temps normal peuvent être sélectionnées, ainsi que les armes qui se trouvent dans les niveaux, telles que le photon blaster ou le lance-flammes. Si vous remplissez certaines conditions en modes Missions Arcade et Missions Challenge, vous pouvez débloquer de nouveaux types de personnages et de nouvelles armes pour les utiliser dans ce mode.

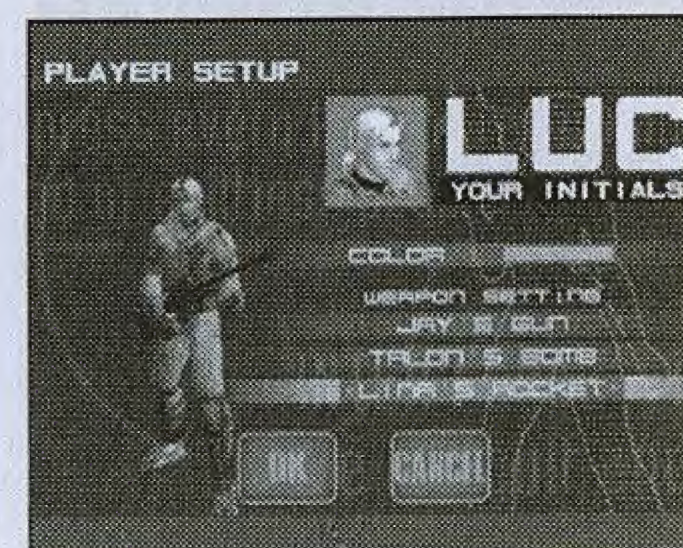
### ECRAN DE SELECTION DU PERSONNAGE



Utilisez les boutons ◀▶ pour sélectionner l'un des quatre fichiers de personnage disponibles pour la création de personnage. Confirmez ensuite votre choix.



Utilisez les boutons ◀▶ pour choisir l'un des types de personnages disponibles et confirmez.



### PLAYER SETUP (Paramètres personnage)

Utilisez les boutons ◀▶ pour sélectionner trois caractères alphanumériques et donner ainsi un nom à votre personnage.

### COLOR (Couleur)

Choisissez une couleur à l'aide des boutons ◀▶. Appuyez ensuite sur le bouton ▼.

### WEAPON SETTINGS (Paramètres arme)

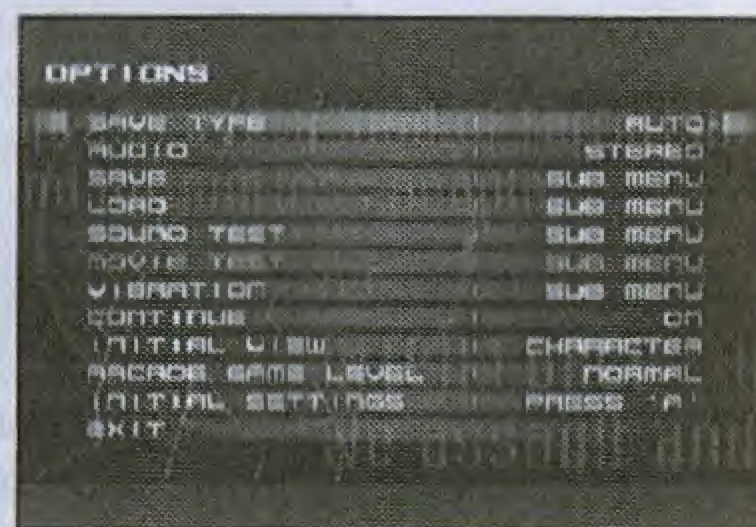
Utilisez les boutons ▲▼ pour choisir une catégorie d'armes (1,2 et 3), puis les boutons ◀▶ pour choisir un type d'arme.

Une fois que vous avez terminé, utilisez le bouton ▼ pour sélectionner OK et appuyez sur le bouton de confirmation pour sauvegarder ces paramètres. Choisissez CANCEL (Annuler) pour quitter le menu sans sauvegarder.



## OPTIONS

Sélectionnez ce mode pour modifier différents paramètres du jeu, sauvegarder et charger des données ou procéder à des tests sonores.

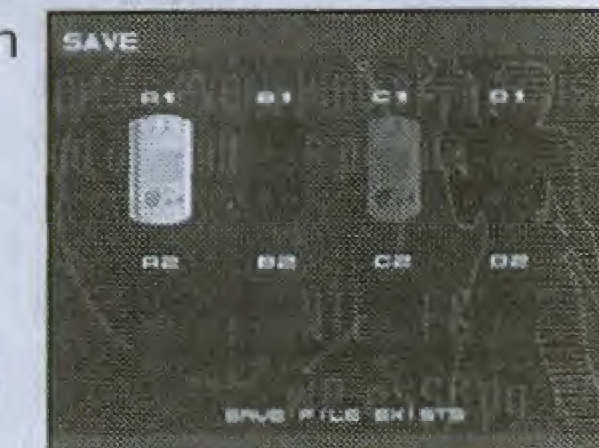


OPTION	EXPLICATION
<b>SAVE TYPE</b>	Choisissez entre une sauvegarde AUTO (Automatique) ou MANUAL (Manuelle).
<b>AUDIO</b>	Choisissez entre une sortie audio STEREO ou MONO.
<b>SAVE</b>	Sauvegardez manuellement les données de la partie en cours ou les paramètres. Consultez la page 53 de ce manuel pour de plus amples informations à ce sujet.
<b>LOAD</b>	Chargez manuellement des données ou des paramètres du jeu. Consultez la page 53 de ce manuel pour de plus amples informations à ce sujet.
<b>SOUND TEST</b>	Affichez le menu de test sonore. Consultez la page 53 de ce manuel pour de plus amples informations à ce sujet.
<b>MOVIE TEST</b>	Regardez les vidéos (non disponible tant que certaines conditions ne sont pas remplies).
<b>VIBRATION</b>	Activez ou désactivez la fonction de vibration du Vibration Pack inséré dans chaque port. Utilisez les boutons <b>↑</b> / <b>↓</b> pour choisir un port et les boutons <b>←</b> / <b>→</b> pour activer (ON) ou désactiver (OFF) les vibrations.
<b>CONTINUE</b>	Activez ou désactivez l'option Continuer.
<b>INITIAL VIEW</b>	Réglez la vue par défaut : soit CHARACTER (vue subjective) soit WEAPON (3ème personne).
<b>ARCADE GAME LEVEL</b>	Réglez le niveau de difficulté sur EASY (Facile), NORMAL, HARD (Difficile) ou VERY HARD (Très difficile).
<b>INITIAL SETTINGS</b>	Rétablisiez les paramètres des options par défaut.
<b>EXIT</b>	Sauvegardez les paramètres des options et revenez à l'écran de sélection du mode de jeu.

## OPTIONS

### SAUVEGARDE/CHARGEMENT

Lorsque vous sauvegardez ou chargez un fichier du jeu, l'écran de sélection du Visual Memory (VM) s'affiche, avec des icônes représentant les ports de commande et les ports d'extension. L'icône d'un VM contenant des fichiers du jeu apparaît en surbrillance, tandis qu'un VM ne contenant aucun fichier de sauvegarde s'affiche normalement. Les ports dans lesquels aucun VM n'est inséré ne peuvent être sélectionnés. Utilisez les boutons **↑**/**↓**/**←**/**→** pour sélectionner un VM, puis appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Appuyez sur le bouton **B** pour revenir à l'écran du menu des options.



#### Visual Memory avec fichier de sauvegarde

Lorsque vous effectuez une sauvegarde, le fichier de jeu précédent est écrasé. C'est pourquoi vous devez confirmer votre choix. Appuyez sur le bouton **A** pour écraser le fichier ou sur le bouton **B** pour annuler. Si vous décidez de charger un fichier, la partie se charge et vous revenez ensuite à l'écran du menu des options.



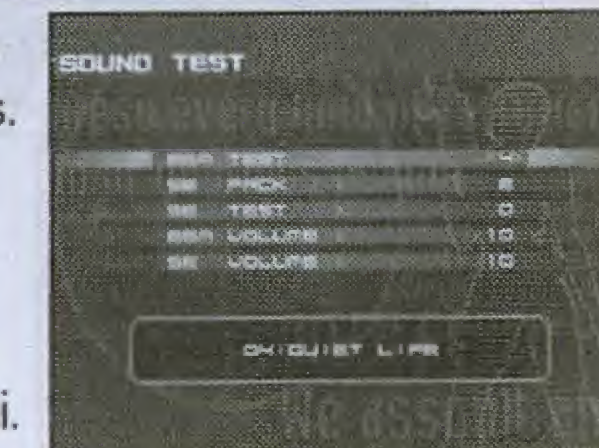
#### Visual Memory sans fichier de sauvegarde

Si vous souhaitez charger ou sauvegarder des données, vous devez créer un nouveau fichier de jeu. Appuyez sur le bouton **A** pour créer un nouveau fichier ou sur le bouton **B** pour annuler.

### TESTS SONORES

A partir de l'écran du menu de tests sonores, utilisez les boutons **↑**/**↓** pour sélectionner une option et les boutons **←**/**→** pour en modifier les paramètres.

<b>BGM TEST</b>	Ecoutez la musique de fond.
<b>SE PACK</b>	Choisissez un groupe de sons.
<b>SE TEST</b>	Ecoutez les effets sonores du groupe de sons choisi.
<b>BGM VOLUME</b>	Réglez le volume de la musique d'ambiance.
<b>SE VOLUME</b>	Réglez le volume des effets sonores.



Lorsque vous sélectionnez les options BGM TEST et SE TEST, appuyez sur le bouton **A** pour écouter le morceau choisi. Appuyez sur le bouton **B** pour revenir à l'écran du menu des options.

## OBJETS

Voici une liste non exhaustive des objets et autres armes disponibles dans Outrigger :



### MUNITIONS

Ramassez cet objet pour récupérer 5 cartouches supplémentaires.



### ARMURE

Cet objet permet de diminuer les dégâts infligés par votre ennemi, jusqu'à ce que la jauge de l'armure atteigne zéro (cette jauge s'affiche au-dessus de la jauge de puissance).



### SOIN

Cet objet régénère partiellement votre puissance.



### BONUS DE PUISSANCE

Cet objet augmente votre puissance de tir et votre vitesse. Il améliore également votre précision de tir pendant un certain laps de temps.



### LUNETTE DE VISION THERMIQUE

Ces jumelles permettent de voir à travers des éléments, comme les murs, pendant un certain laps de temps.



### LUNETTES DE VISION NOCTURNE

Ces jumelles permettent de voir dans l'obscurité, comme si vous étiez en plein jour.



### TEMPS +5

Ramassez cet objet pour ajouter cinq secondes à votre limite de temps (disponible uniquement en mode 1 joueur).



### FUSIL DE PRECISION

Permet de tuer un ennemi d'une seule balle. Appuyez sur le bouton de tir pour activer la lunette du fusil, puis appuyez de nouveau sur ce bouton pour tirer.



### LANCE-FLAMMES

Cette arme très efficace ne peut être utilisée qu'à courte portée.



### MISSILES TELEGUIDES

Les missiles que vous envoyez avec cette arme verrouillent automatiquement leur cible.



### PHOTON BLASTER

Les projectiles tirés avec cette arme traversent des éléments, tels que les murs, avant de toucher leur cible.

## PERSONNAGES

### JAY ARAGAKI



### ARMES

#### MITRAILLETTE

Permet de tirer quatre balles à la fois. La puissance de tir n'est pas très élevée, mais vous pouvez tirer rapidement et avec précision car il est facile de viser avec cette arme.

#### GRENADE

Cette arme destructrice n'est cependant pas précise. Les grenades sont efficaces contre les ennemis qui se cachent derrière les murs ou dans des endroits que vous ne pouvez atteindre avec un tir direct.

#### LANCE-ROQUETTES

Dotée d'une grande puissance de feu, cette arme permet d'éliminer rapidement les ennemis. Vous pouvez également utiliser le souffle de l'explosion pour infliger des dégâts à l'adversaire.

Jay est un personnage très performant car il est rapide et possède des armes puissantes.

Nationalité : britannique

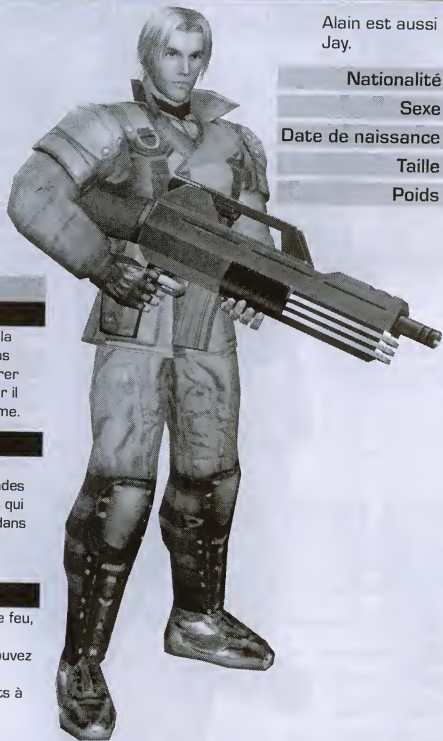
Sexe : masculin

Date de naissance : 13/04/1992

Taille : 1m80

Poids : 77kg

## ALAIN CIEL



Alain est aussi performant que Jay.

Nationalité : française

Sexe : masculin

Date de naissance : 4/10/1971

Taille : 1m70

Poids : 77kg

## ARMES

## MITRAILLETTE

Permet de tirer quatre balles à la fois. La puissance de tir n'est pas très élevée, mais vous pouvez tirer rapidement et avec précision car il est facile de viser avec cette arme.

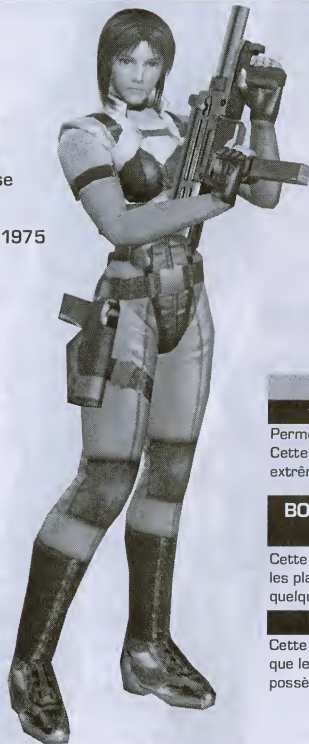
## GRENADE

Cette arme très efficace n'est cependant pas précise. Les grenades sont efficaces contre les ennemis qui se cachent derrière les murs ou dans des endroits que vous ne pouvez atteindre avec un tir direct.

## LANCE-ROQUETTES

Dotée d'une grande puissance de feu, cette arme permet d'éliminer rapidement les ennemis. Vous pouvez également utiliser le souffle de l'explosion pour infliger des dégâts à l'adversaire.

## LINA MIYAGI



Même si Lina n'est pas très forte, elle compense par une extrême rapidité et une agilité exceptionnelle. Elle plaira aux joueurs qui préfèrent esquiver les balles plutôt que d'attaquer de front.

Nationalité : japonaise

Sexe : féminin

Date de naissance : 12/04/1975

Taille : 1m68

Poids : 60kg

## ARMES

## MITRAILLETTE

Permet de tirer cinq balles d'un coup. Cette arme est d'autre part extrêmement facile à manier.

## BOMBE AVEC DETECTEUR DE MOUVEMENT

Cette bombe se pose sur les murs ou les plafonds et explose dès que quelqu'un s'approche.

## FUSIL 55mm

Cette arme n'est pas aussi puissante que le lance-roquettes, mais elle possède une cadence de tir élevée.

## TALON GRANT

## ARMES

## FUSIL LASER A 3 CANONS

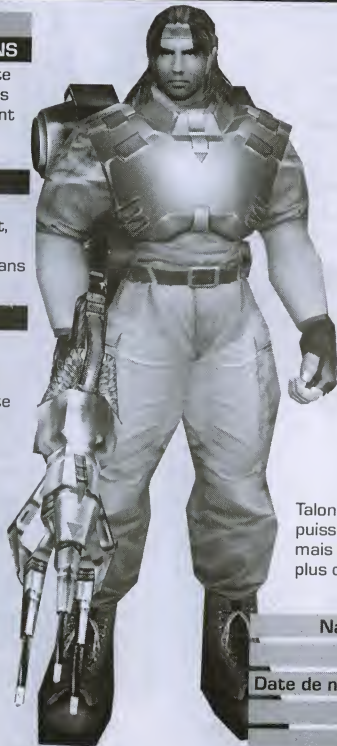
Cette arme est plus puissante que la mitraillette, mais moins rapide. Vous pouvez également tirer dans les murs.

## GRENADE LOURDE

Ces grenades ralentissent l'ennemi lorsqu'elles explosent, ce qui vous permet alors d'attaquer votre adversaire sans défense.

## FUSIL GAUSS

Ces roquettes ont une plus grande portée et sont plus destructrices que les autres, mais la cadence de tir de cette arme est particulièrement faible.



Talon est un personnage très puissant. Il n'est pas rapide, mais possède les armes les plus destructrices du jeu.

Nationalité : américaine

Sexe : masculin

Date de naissance : 07/07/1969

Taille : 1m95

Poids : 90kg

## CONSEILS TACTIQUES

## Mitrailage au sol

N'hésitez pas à vous entraîner au mitrailage au sol afin d'éviter les tirs ennemis.

## Saut avec le lance-roquettes

Lorsque vous êtes équipé du lance-roquettes, appuyez simultanément sur les boutons de saut et de tir pour effectuer un grand saut. Cette manœuvre est très pratique pour atteindre des endroits élevés ou éviter les tirs ennemis.

## Combos

Lorsque vous éliminez un ennemi, une petite jauge s'affiche en vert, en dessous du temps écoulé. Si vous tuez d'autres ennemis avant que la jauge ne passe au rouge, vous gagnez 2, 3, voire 4 fois les points remportés en temps normal. C'est ce qui s'appelle un combo. N'hésitez pas à en réaliser plusieurs pour accumuler un maximum de points.

## Astuce pour les déplacements

Lorsque vous avancez en utilisant la croix multidirectionnelle, orientez votre regard vers un autre endroit pour avancer à pas feutrés.

## Astuce pour les esquives

Utilisez les pas de côté pour éviter les tirs ennemis.

## Dégâts infligés par le souffle des explosions

Vous pouvez infliger des dégâts grâce au souffle créé par l'explosion des roquettes et des grenades. Si vous visez un ennemi très proche, vous risquez d'être vous-même blessé. Pendant les combats rapprochés, optez pour la mitraillette.

## Anticiper les mouvements de l'ennemi

Observez les déplacements de votre ennemi et visez l'endroit vers lequel il se dirige.

## Utiliser consciencieusement les objets

Les endroits où sont localisés les objets sont prédéterminés. A vous de les mémoriser pour utiliser le terrain à votre avantage !

## Éviter les roquettes

Vous pouvez neutraliser les roquettes en tirant dessus avec votre mitraillette.